

1.-Busca los 7 errores (1punto por error)

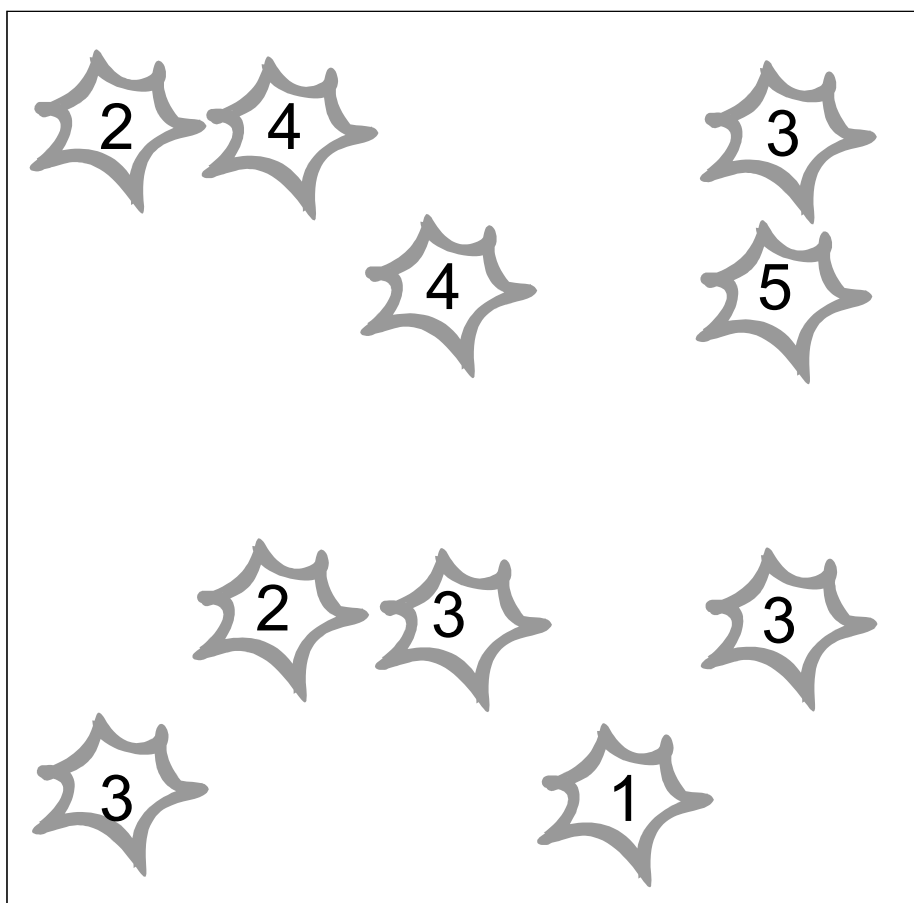
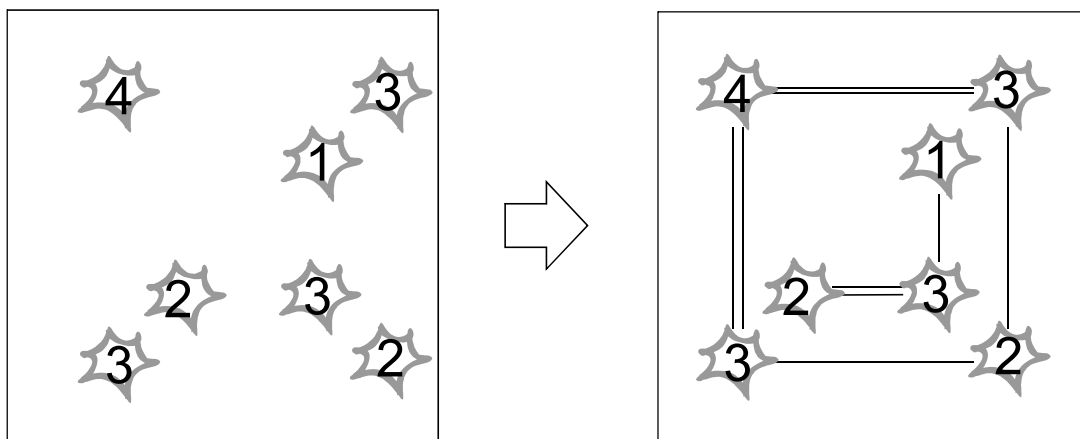


2.-Utiliza estas guías verticales para terminar dibujos que no estén en este listado (2puntos por cada dibujo):

Árbol, lápiz, caja, sacapuntas, goma, ventana, persona, edificio, bandera, vela, bota, brazo, cigarro, mesa, silla, botella, vaso, cilindro, estuche, desodorante, maceta, cohete, flecha, chimenea, escalera, pancarta, puerta,



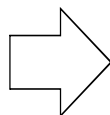
3.- En una lección de estudio se han establecido las siguientes conexiones neuronales:



5 puntos

4.- Para poder realizar un aprendizaje esta neurona necesita ayuda de todas estas zonas, así que tendrá que pasar por todas ellas. (10pts)

			6
12			
	14		
			3



11	10	7	6
12	9	8	5
13	14	1	4
16	15	2	3

			5
15			
		10	

2pt

				15
		4		
				18
		23		

3pt

32					
		35			18
27			24		
				12	

5pt

5.- Refranes. Elige uno de ellos (5pts)

“Del agua mansa líbreme
Dios que de la brava me
libro yo”



‘El que algo quiere, algo le
cuesta’



‘Más vale prevenir que
curar’



“Si quieres ir rápido
camina solo, si quieres
llegar lejos ve
acompañado”



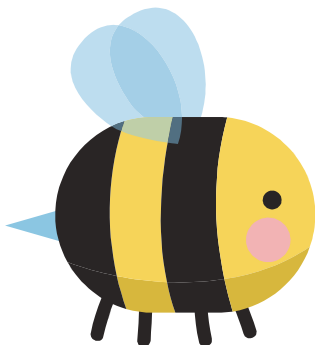
‘El que tiene boca se
equivoca’



‘El que algo quiere, algo le
cuesta’



6.- ¿Por qué vuela el abejorro?



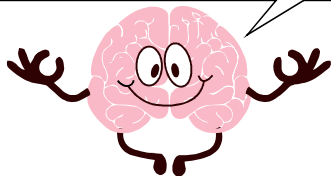
Según se cuenta... en la NASA hay un
cártel colgado que dice algo así: "Ha
quedado demostrado científicamente que
el abejorro, por su tamaño, peso y cuerpo
no puede volar, la única razón por lo que lo
hace es... que no lo sabe"

Nombre del grupo:

fecha:

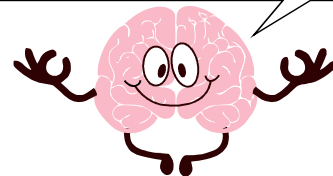
a)

Aprender es construir conexiones entre neuronas



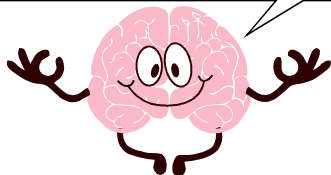
b)

El mejor momento para que crezca el cerebro es aquel en el que tenemos dificultades o nos equivocamos

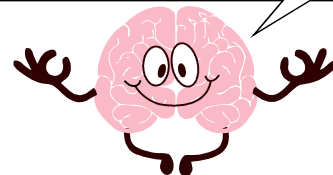


c)

Cuantas más regiones están implicadas en el aprendizaje mejor es este aprendizaje

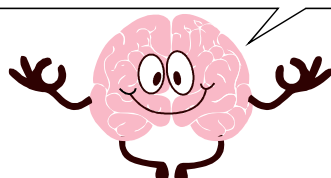


d) Nuestras creencias condicionan nuestras experiencias, cuando las cambiamos también cambiamos nuestro cerebro



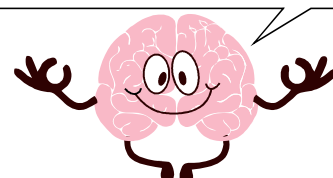
e)

La creatividad es tan importante como la velocidad



f)

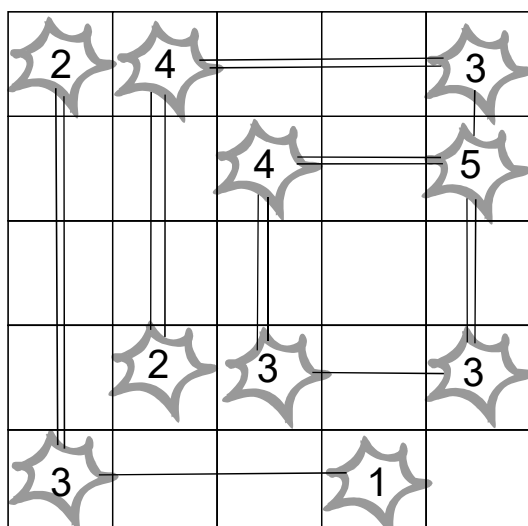
Conectar con personas y con ideas mejoran el aprendizaje y los circuitos neuronales



SOLUCIONARIO

16	1	4	5
15	2	3	6
14	11	10	7
13	12	9	8

1	2	3	14	15
6	5	4	13	16
7	10	11	12	17
8	9	22	21	18
25	24	23	20	19



32	33	34	21	20	19
31	30	35	22	17	18
28	29	36	23	16	15
27	26	25	24	13	14
8	9	10	11	12	1
7	6	5	4	3	2

a3, b1,c4,d6,e2,f5 (si quieres ir rápido...)